Nr. 67

Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.50
Frankreich F 15.00 / Italien L 4500 / Niederlande f 4.60 / Spanien P 400

DM 3,50

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

Die Schlümpfe

Von Millionen Kindern in aller Welt gelesen

Mit vielen Spielen, RÄTSELN und schlumpfigen Geschichten

Neues vom Naturschlumpf:
"Fliegende" Säugetiere - Akrobaten der Luft

© Peyo

Ein Riese räumt auf

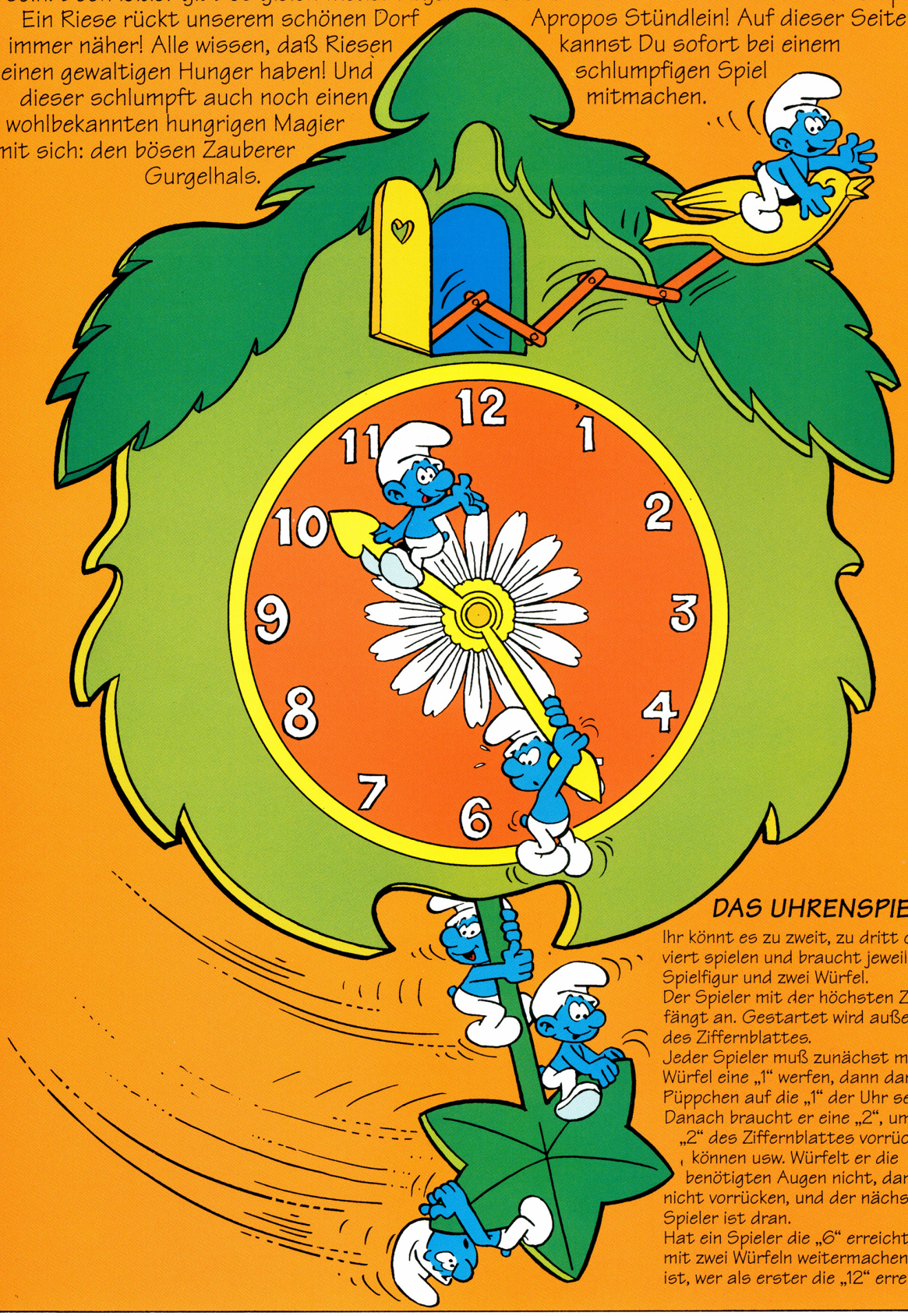
Wer hilft dem bösen Zauberer?

60067
4 393003 803508

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Es kann so friedlich und gemütlich bei uns sein! Doch leider gibt es gleich wieder Ärger! Ein Riese rückt unserem schönen Dorf immer näher! Alle wissen, daß Riesen einen gewaltigen Hunger haben! Und dieser schlumpft auch noch einen wohlbekannten hungrigen Magier mit sich: den bösen Zauberer Gurgelhals.

Hoffentlich weiß der Große Schlumpf Rat, bevor uns das letzte Stündlein schlumpft ... Apropos Stündlein! Auf dieser Seite kannst Du sofort bei einem schlumpfigen Spiel mitmachen.



DAS UHRENSPIEL

Ihr könnt es zu zweit, zu dritt oder viert spielen und braucht jeweils eine Spielfigur und zwei Würfel.
Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an. Gestartet wird außerhalb des Ziffernblattes.
Jeder Spieler muß zunächst mit einem Würfel eine „1" werfen, dann darf er sein Püppchen auf die „1" der Uhr setzen. Danach braucht er eine „2", um auf die „2" des Ziffernblattes vorrücken zu können usw. Würfelt er die benötigten Augen nicht, darf er nicht vorrücken, und der nächste Spieler ist dran.
Hat ein Spieler die „6" erreicht, darf er mit zwei Würfeln weitermachen. Sieger ist, wer als erster die „12" erreicht.

PJ 9

EIN RIESE RÄUMT AUF

Aber ... Ihr könnt mich doch nicht einfach so verspeisen ... ohne zu würzen ... oder? Was würdet Ihr davon halten, mit ein paar Champignons eine leckere Soße zu bereiten, zum Beispiel mit gehackten Zwiebeln und einer gepreßten Knoblauchzehe ...

Du bist ja ein Feinschmecker! Ich mag Feinschmecker!

Auch ich bin ein Feinschmecker! Als ich noch klein war, hat mir meine Mama immer ein Kalb und zwei Spanferkel zum Frühstück gegrillt! Es gibt nichts Besseres!

Doch! Ein Schlumpf! Es gibt nichts Besseres als einen Schlumpf!

Ein Schlumpf? Ach ja ! Mein Vetter, der Riese Vielfraß, hat mir schon mal von Schlümpfen erzählt! Ist ein Schlumpf wirklich so lecker?

O ja, o ja, o ja! Sehr, sehr lecker! Bindet mich los, dann zeige ich Euch, wo man Schlümpfe findet! Ist nicht weit von hier!

Sehr gut! Du zeigst mir, wie man die Schlümpfe fängt!

He! Nicht da lang! Das Schlumpfdorf liegt im Wald!

!

Ich muß den Großen Schlumpf warnen!

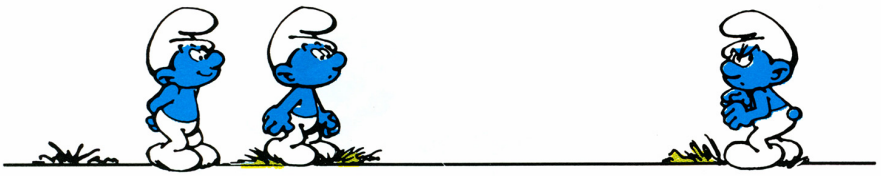
Ein Riese, Großer Schlumpf! Er hat Gurgelhals geschlumpft und sucht uns!

Keine Panik! Gurgelhals hat keine Ahnung, welcher Weg in unser Dorf schlumpft! Aber wir sollten auf diesen Riesen achtgeben! Man kann nie wissen ...

© Peyo

Nach rechts! Hinter dieser knorrigen Weide müssen wir rechts abbiegen! Bestimmt!

Wir gehen nach links! Dir traue ich nicht über den Weg!



Wo wollt Ihr denn hin? Normalerweise verbergen sie sich in den Sümpfen!
Papperlapapp! Laß mich nur machen!

Wir Riesen haben einen untrüglichen Instinkt, wenn's um leckeres Essen geht!
Warum haltet Ihr mich dann noch fest? Ihr braucht mich nicht mehr!

!
Ich gehe nicht gern ohne Proviant auf die Jagd!
SCHLUCK!

GROSSER SCHLUMPF! GROSSER SCHLUMPF!
Ja, bitte?

Der Riese hat den Weg entdeckt, ist schon fast am Fluß und ...
Na, na, nur die Ruhe! Die Brücke hält ihn auf keinen Fall! Ist viel zu schwach!

Ein Riese sagst du?
Ja! Ein riesiger Riese mit schlumpfigen Zähnen und ... und ...

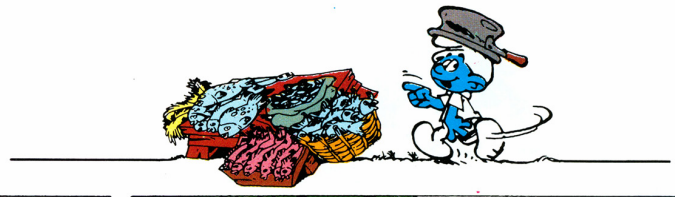
Hört jetzt auf mit dem Gerede über Riesen! Da kriegt Babyschlumpf Angst!
Aber, Ängstlicher Schlumpf ... warum versteckst du dich?
Ich schlumpf' mich vor Riesen!
BUHÄ

Ich behalte den Riesen im Auge! Es ist besser, Alarm zu schlumpfen, wenn er sich auf den Weg zum Dorf macht!
Ich begleite dich, Muskelschlumpf!

Einverstanden, Brillenschlumpf! Aber du schlumpfst deinen Mund, verstanden?
Ja, ja! Keine Sorge!
© Peyo

Du kannst mir vertrauen! Ich weiß meinen Mund zu halten. Und ich weiß, daß Reden Silber ist, Schweigen aber Gold ... wie auch der Große Schlumpf immer sagt, und der Große Schlumpf weiß, was er sagt, denn der Große Schlumpf ...

RUHEEEEE!
PATSCH
AUUUAAAAAA!
3



Das schlumpf' ich dem Großen Schlumpf, daß du mich ...

PST! Klappe! Sie sind da!

Poh! Das ist ja wirklich ein Riese! Man muß den Großen Schlumpf...

PST!

Halt! Da ist ein Steg! Sieht nicht gerade belastbar aus!

Ein Steg? Auf dem Weg zu den Schlümpfen gibt's keinen Steg! Glaubt mir!

Du gehst voran! Die Katze behalte ich als Geisel!

Hab Vertrauen, Azrael!

Seht Ihr? Keine Gefahr, aber ich sagte Euch schon ...

KARAACH

ZU HILFE! ICH KANN NICHT SCHWIMMEN!

Vorsicht! Der Riese hat Gurgelhals wieder rausgefischt! PST!

Hihi hi!

Ich hab' mir schon gedacht, daß die Brücke eine Falle war! Warum hast du mich nicht gewarnt?

Aber...

Die Schlümpfe kennen eine Menge Tricks, um im letzten Moment aus der Pfanne zu hüpfen und ...

Hmmm ... Bratschlümpfe müssen wohl äußerst schmackhaft sein! SCHMATZ SCHMATZ!

Ich zeig' dir jetzt mal, wie ein Riese einen Fluß überquert! Da braucht's keinen Steg! HOHO! HO

Wie werde ich bloß diesen Fettwanst los?

!

© Peyo

UND HOPP!

Sie sind über den Fluß geschlumpft! Schnell! Wir müssen es dem Großen Schlumpf melden! Diesmal ist es ernst!

O ja! Bestimmt!

Schon gut, schon gut! Keine Sorge! Sie gehen in Richtung Berge! Sie werden die große Schlucht nicht überschlumpfen!

Ich beobachte sie! Man kann nie wissen!

Glaubst du wirklich?

Ich fürchte, daß dieses Hindernis den Riesen nicht aufhalten kann. Im großen Buch der Weissagungen steht ... daß man seinem Schicksal nicht entfliehen kann! Was sollen wir tun?

Warte! Ich kenne eine Abkürzung!

Kurz darauf ...

Sind sie schon da?

Das schlumpfen sie nie! Die Schlucht ist viel zu tief!

Mein Instinkt sagt mir, daß wir auf die andere Seite müssen! Da sind die Schlümpfe!

Nein, nein! Springt nicht! Ich hab' Euch schon gesagt, daß wir hier völlig falsch sind! Hier gibt's keine Schlümpfe!

Lügner! Rühr dich nicht vom Fleck!

GRUMPF

UND HOPP!

?

Er ist beschäftigt! Komm, Azrael!

PUF

WO WILLST DU HIN, FREUNDCHEN?

ARRGGHHHRR!

Laßt mich los, brutaler Kerl! Ich kann Euch nicht helfen! BUHUUU!
Meine Mama hat immer gesagt, der Hunger ist der beste Koch. Und wenn ich keinen Schlumpf finde, hab' ich immer noch dich!

Sie sind über der Schlucht - und wir in Gefahr! Diesmal schlumpfen sie das Dorf!
Nein, nein! Warte!

Sie schlumpfen auf den Treibsand zu! Der könnte sie aufhalten. Sie haben keine Ahnung ...
Der Treibsand! Du hast recht!

Natürlich hab' ich recht! Auch der Große Schlumpf sagt immer, es ist klug, auf die Klugen im Land zu schlumpfen, noch klüger aber, auf die Klügsten zu vertrauen ... Da hat der Große Schlumpf recht!

Da! Sie stehen genau vor dem Treibsand!

Mein Instinkt sagt mir, daß es hier Treibsand gibt ... Schnüff ... schnüff ...
Treibsand? Das kann nicht sein! Treibsand hab' ich hier in der Gegend nie gesehen!

Nun, dir kann man doch vertrauen, Freundchen, oder? HEPP!
Er hat Gurgelhals geschlumpft ...
Pst!
PLOP
AHHGGGG!
MIAU

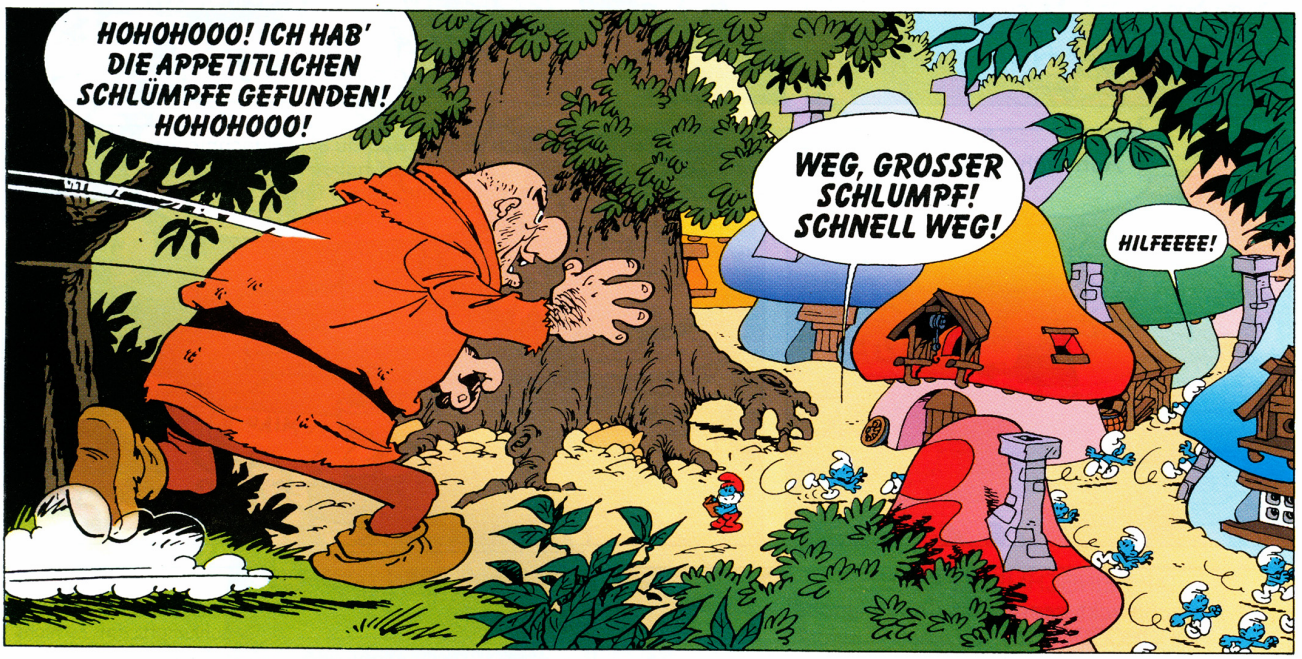
ZU HILFE! DAS IST TREIBSAND!
KRISCH KROBBB
GRUTSCH BLUB

Ich wußte es! Dir kann man nicht trauen! Die Schlümpfe finde ich auch alleine!
PLOFFF

Er schlumpft direkt aufs Dorf zu! JETZT IST ALLES AUS!
Nein, nein! Wir haben noch Zeit, Alarm zu schlumpfen!

AZRAEL! HILF MIR! ZIEH MICH RAUS!
MIAUUU
Ab zur heimatlichen Hütte! Von Riesen will ich nichts mehr hören und sehen!
Zur gleichen Zeit ...
GROSSER SCHLUMPF! DER RIESE! WIR MÜSSEN FLIEHEN!

Tja, meine lieben Freunde! Wir können unserem Schicksal nicht entfliehen. Im Buch der Weissagungen des großen Nostraschlumpfanus steht geschrieben, daß die Ankunft eines Riesen ...
Wir müssen fliehen, Großer Schlumpf!
Ich mag keine Weissagungen!
Noch ist Zeit, Großer Schlumpf!
Geht ohne mich! Ich werde dem Schicksal allein ins Auge blicken, denn das ist meine Bestimmung!
Der Riese! Schlumpfe sich, wer kann!


HOHOHOOO! ICH HAB' DIE APPETITLICHEN SCHLÜMPFE GEFUNDEN! HOHOHOOO!
WEG, GROSSER SCHLUMPF! SCHNELL WEG!
HILFEEEE!

DA HABEN WIR JA SCHON EINEN!
Ja! So steht es geschrieben!
Geschrieben? Was steht geschrieben?
Daß ein Riese kommen wird und uns alle schlumpfen will ...
©Peyo

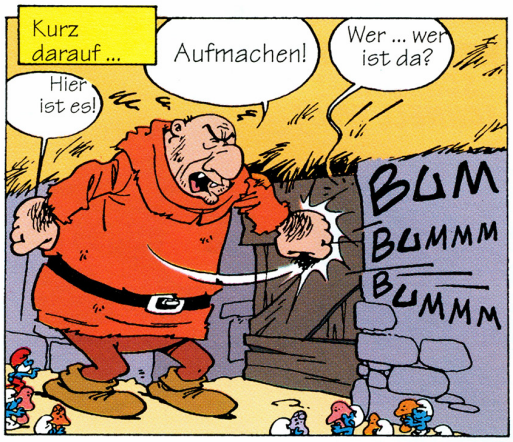
Was? Du hast es gewußt? Und bist nicht geflohen?
Warum? So steht es geschrieben! Du hättest mich auf jeden Fall geschlumpft!

Und was steht da noch? Lies vor! Ich kann nicht lesen!
Du kannst nicht lesen? Ach so! Na schön ... dann ... hm ... also, der Riese ißt alle Schlümpfe auf und ist eine Stunde später tot. Vergiftet!

Vergiftet? Gurgelhals hat mir versichert, daß ihr genießbar seid!
Ja, aber Schlümpfe essen Sarseparille, und Sarseparille ist für Riesen giftig!

Das stimmt! Riesen reagieren allergisch auf Sarseparille ... da kann ich dich nicht essen! Dann war das eine Falle! Gurgelhals wollte mich vergiften!
Gurgelhals? Jetzt versteh' ich!

Das wird er mir bezahlen! Zeigt mir, wo Gurgelhals wohnt! Kommt alle mit! Und sammelt unterwegs Champignons!
Champignons?
Was?
Ich mag keine Champignons!
!
?


Kurz darauf ...
Aufmachen!
Wer ... wer ist da?
Hier ist es!
BUM
BUMMM
BUMMM

Ich weiß ja, daß du ein Feinschmecker bist! Deshalb haben meine Freunde Champignons für die Soße mitgebracht!
Soße? Welche Soße?
MIAU

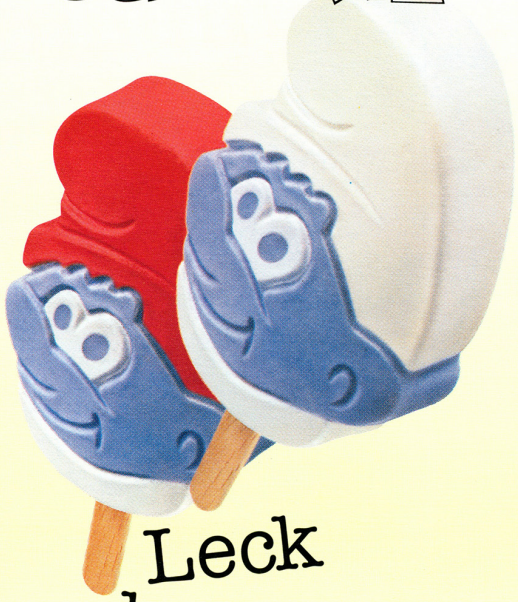
DIE FEINSCHMECKERSOSSE! Sie schmeckt besser mit Champignons! HOHOHOOOO! Hab' ich einen Hunger! HOHOHOOO!
Die vermaledeiten Schlümpfe! Das werdet ihr büßen! ZU HILFE!
Hi! Hi!
Hi! Hi! Hi!
HA! HA! HA!
Hi! Hi! Hi!
© Peyo

Der gute Ausgang des Abenteuers muß natürlich gefeiert werden ...
Was? Du verbrennst das Buch von Nostraschlumpfanus, Großer Schlumpf?
Die Geschichte hat mir geschlumpft, daß es nicht gut ist, etwas von der Zukunft zu wissen. Man muß sein Schicksal selbst in die Hand nehmen, Brillenschlumpf!
ENDE

Schlumpfen ist cool!

Schöller

SCHLÜMPFE

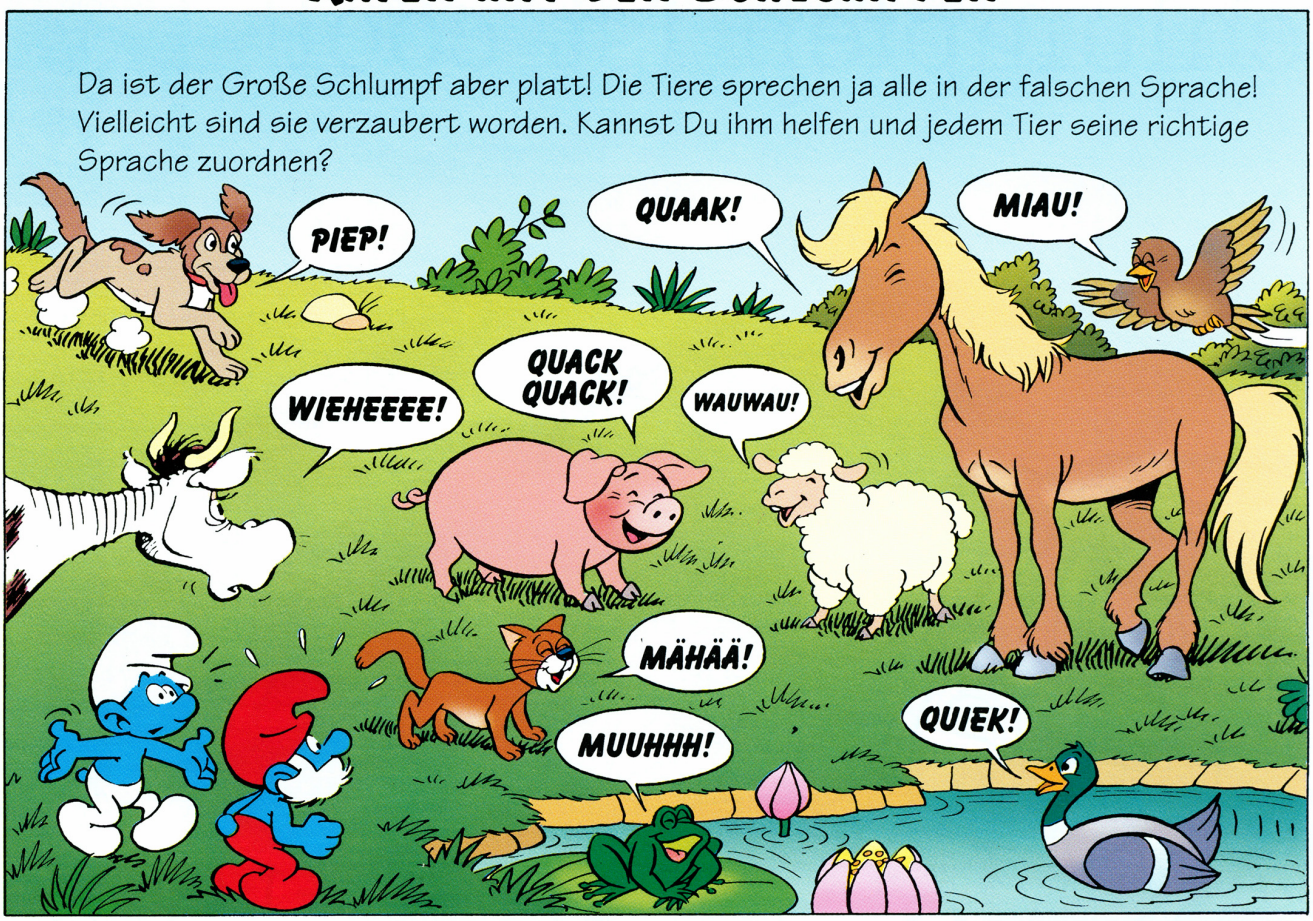


Leck los.

© Peyo -1995 I.M.P.S. (BRÜSSEL); Lizenz durch:
AT&TV MERCHANDISING CONCEPTS GMBH, Osterwaldstr. 39, 80805 München

Raten mit den Schlümpfen

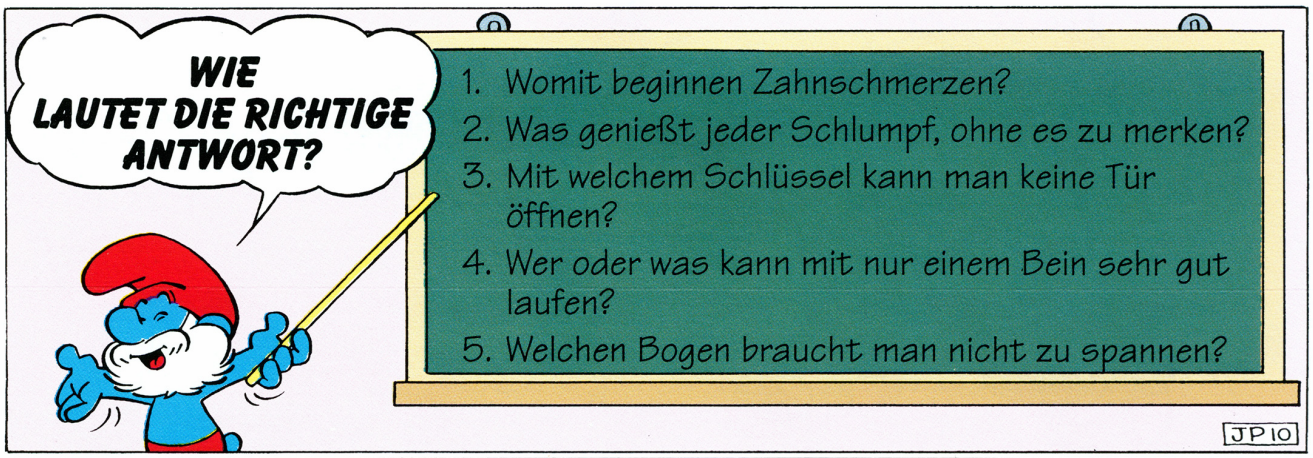
Da ist der Große Schlumpf aber platt! Die Tiere sprechen ja alle in der falschen Sprache! Vielleicht sind sie verzaubert worden. Kannst Du ihm helfen und jedem Tier seine richtige Sprache zuordnen?



LÖSUNG:

Hund: WAUWAU; Kuh: Muuhhh; Vogel: PIEP; Pferd: WIEHEEEE; Schwein: QUIEK; Schaf: MÄHÄÄ; Katze: MIAU; Frosch: QUAAK; Ente: QUACKQUACK

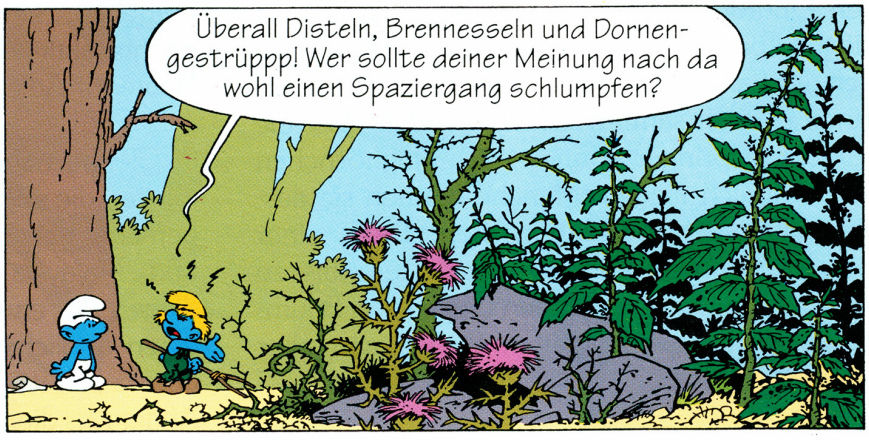
Schlumpfige Scherzfragen

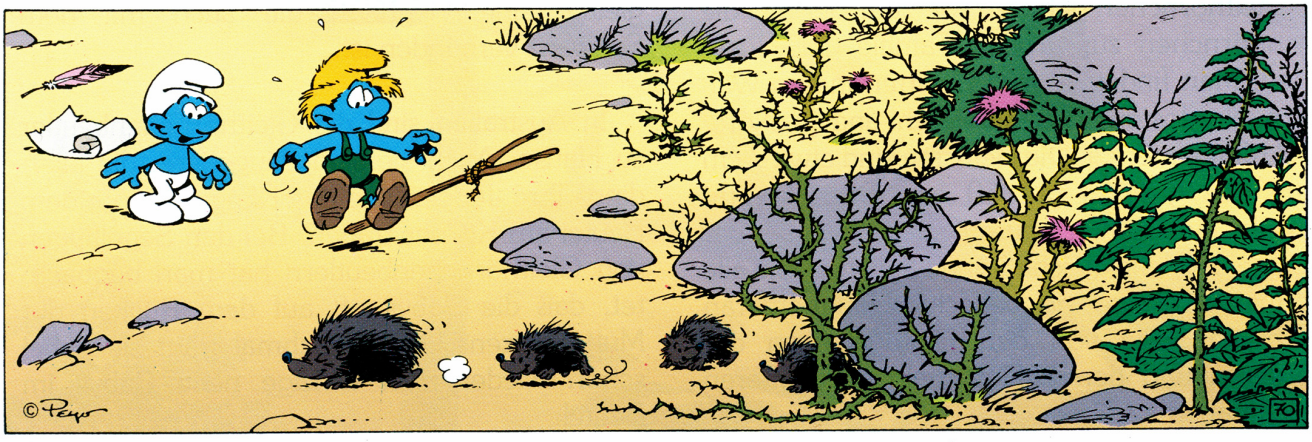


LÖSUNG:

1) Mit dem Buchstaben „Z“. 2) Den Schlaf. 3) Mit dem Notenschlüssel. 4) Die Nase mit ihrem Nasenbein. 5) Den Regenbogen.

SCHLUMPFEREIEN





DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

„Fliegende" Säugetiere – Akrobaten der Luft

Die Luft hat keine Balken. Manche Tiere aber, abgesehen von den Vögeln, sind an ihre Umgebung so gut angepaßt, daß sie auch in der Luft eine wirklich gute Figur abgeben. Zu diesen faszinierenden Tieren zählen die Flughörnchen.

Hoch über den Wolken tropfen winzige Gestalten aus der offenen Luke eines großen Flugzeugs. Es sind Fallschirmspringer. Zunächst fallen sie wie Steine, dann breiten sie plötzlich Arme und Beine aus. Sie zeigen in der Luft elegante Bewegungen, drehen Saltos um die eigene Achse oder tauchen mit dem Kopf voran nach unten. Manchmal tragen sie spezielle Overalls mit weit flatternden Ärmeln, die ihnen ein fledermausähnliches Aussehen geben.

Wer diese Luftakrobaten beobachtet, hat oft den Eindruck, sie würden richtig fliegen. Aber fliegen können sie natürlich nicht! Sie fallen, bis sich der Fallschirm auf ihrem Rücken öffnet und ihnen zu einer sanften Landung verhilft. Wie die Fallschirmspringer können auch Flughörnchen nicht wirklich fliegen. Manche nennen sie deshalb auch lieber Gleithörnchen. Dank einer großen Flughaut können diese Tiere bis zu 90 m in der Luft überwinden und so von Baumwipfel zu Baumwipfel gleiten. Sie verlieren aber immer an Höhe.

Gleithörnchen gehören wie zum Beispiel die Eichhörnchen zur großen Familie der Hörnchen. Man findet sie mit 37 Arten in den Wäldern Nordosteuropas, in Asien und in Nord- und Mittelamerika. Die kleinsten sind etwa 7 cm lang, die größten gut 60 cm. Dazu kommt jeweils ein starker, buschiger Schwanz, der noch einmal die gleiche Länge aufweist. Sie alle können eine lose, pelzbedeckte Hautmembran ausbreiten, die von den Handgelenken der vorderen und den Fußknöcheln der hinteren Gliedmaßen ausgeht.

Mit Hilfe von Zeitlupenaufnahmen haben Wissenschaftler herausgefunden, daß Gleithörnchen ihre Flüge sehr gut vorbereiten. Bevor ein Gleithörnchen startet, wiegt es den Kopf zunächst hin und her, als ob es die Entfernung zum Landeplatz genau abschätzt. Dann erst startet es mit erstaunlicher Kraft auf das Ziel zu. Kurz vor der Landung hebt es den Schwanz, mit dem das Gleithörnchen steuern und bremsen kann. Sobald die Füße den Baum berühren, klettert das Gleithörnchen auf die andere Seite des Stammes, um möglichen Feinden sofort zu entgehen. Sie haben viele Feinde und sind nur nachts aktiv. Tagsüber wären sie eine leichte Beute für Adler und Falken.

Gleithörnchen sind aber nicht die einzigen Gleiter, die sich als Luftakrobaten einen Namen gemacht haben. So gibt es auf den Philippinen und Malaysia die sogenannten Riesengleitflieger, die etwa so groß sind wie Katzen und einen ähnlichen Körperbau wie Fledermäuse, aber auch wie Lemuren (Halbaffen) besitzen. Anders als die Gleithörnchen haben die Riesengleiter eine Flughaut, die auch mit dem Schwanz verbunden ist.

In Australien sind die Gleithörnchenbeutler zu Hause. Auch sie sind Säugetiere, die allerdings ihre Jungen wie das Känguruh in einem Beutel am Körper tragen. Bei den Segelflügen von Gleithörnchenbeutlern hat man beobachtet, daß die Babys oft auf dem Rücken der Mutter sitzen. Und manchmal trägt sie dabei schon wieder zwei winzige neue Babys im Beutel.

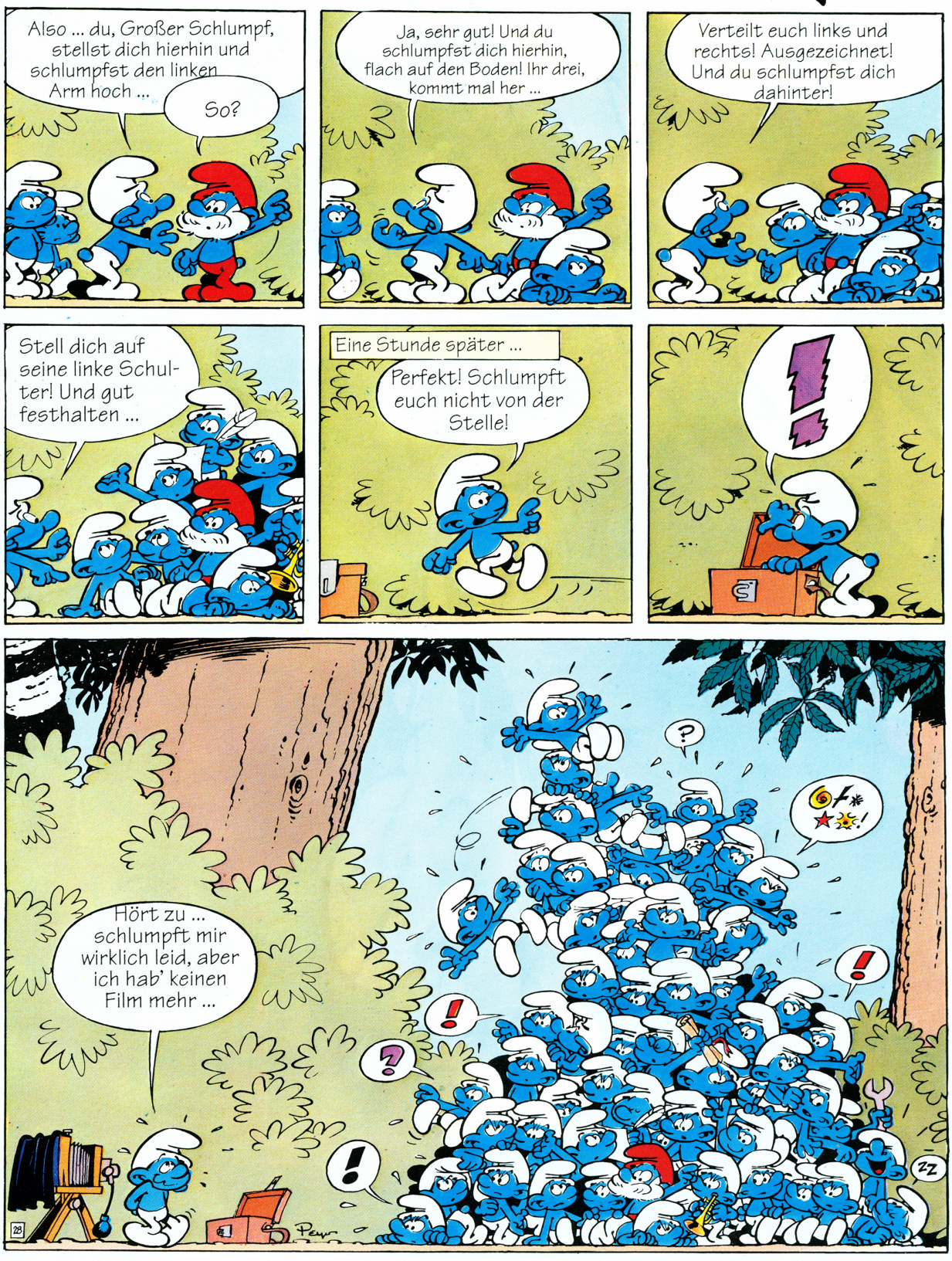
Zu den eigentümlichsten Gleitfliegern zählt der hier abgebildete Streifenphalanger. Er ist, wie das Stinktier, schwarz-weiß gezeichnet und kann als Abwehrwaffe eine stinkende Drüsenabsonderung auf seine Feinde loslassen.

SCHLUMPFEREIEN

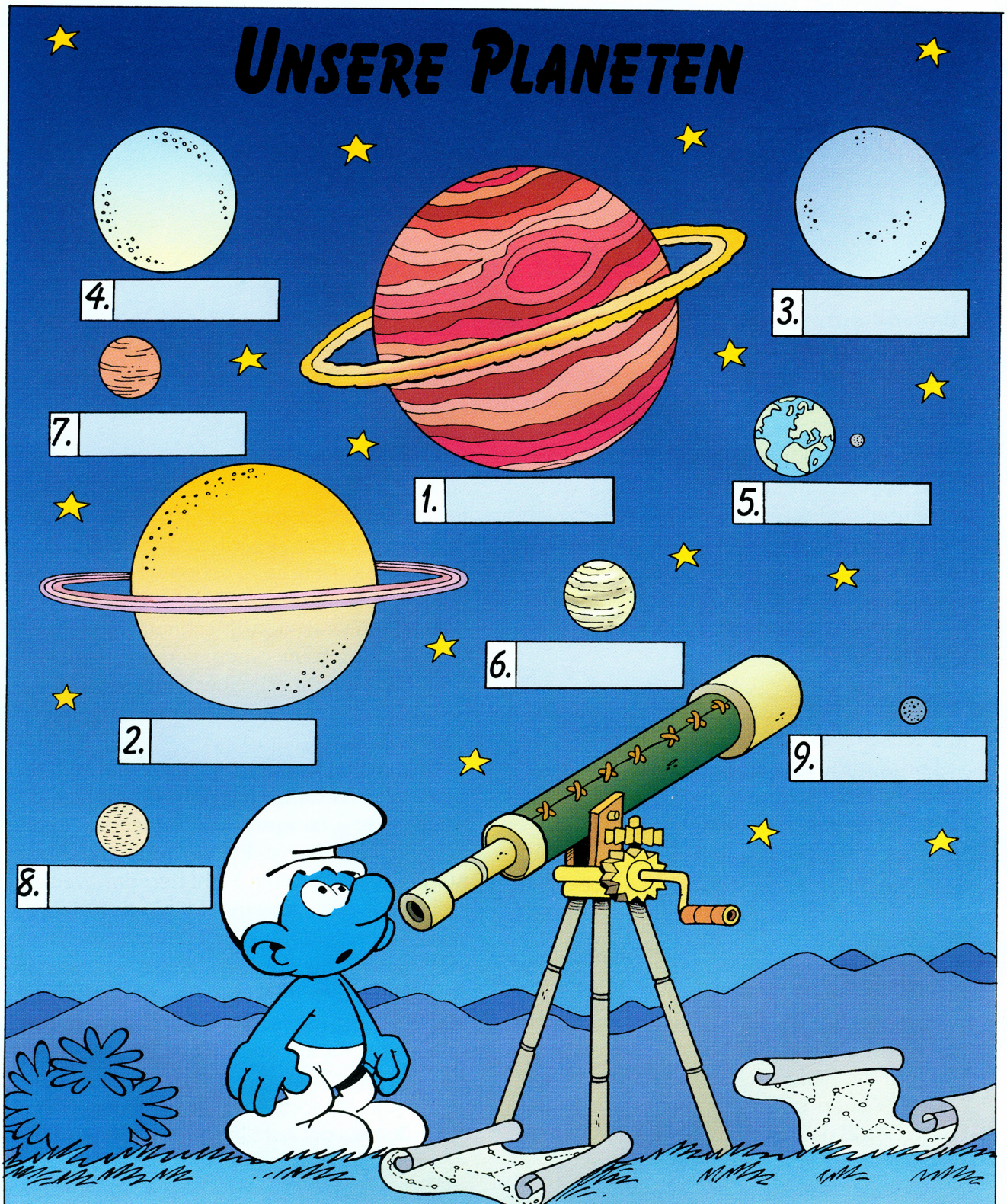
© 1996 LEGO GmbH Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 923959/96.

Die Schlümpfe
POSTER
©Peyo

SCHLUMPFEREIEN



Unsere Planeten



Um unsere Sonne kreisen neun Planeten. Weißt Du, wie sie heißen? Nimm Dir ruhig etwas Zeit, um Dir zu überlegen, an wie viele Namen Du Dich erinnerst, bevor Du weiterliest ...
Gut, hier sind - in alphabetischer Reihenfolge - alle Planeten unseres Sonnensystems: Erde, Jupiter, Mars, Merkur, Neptun, Pluto, Saturn, Uranus und Venus. Die Planeten sind unterschiedlich groß.
Versuche nun die Namen der Planeten in die freien Felder einzutragen, wobei Du in der Reihenfolge nach ihrer Größe gehen sollst.

PJS

LÖSUNG:

1. Jupiter (Durchmesser: 142.984 km); 2. Saturn (120.536 km); 3. Uranus (51.118 km); 4. Neptun (49.528 km); 5. Erde (12.756 km); 6. Venus (12.103 km); 7. Mars (6.786 km); 8. Merkur (4.878 km); 9. Pluto (2.284 km)

DER GROSSE SCHLUMPF ERZÄHLT

Das Geheimnis des Müllerschlumpfs

Es war einmal ein Schlumpf, der sich tagein, tagaus abrackern mußte wie ein Packesel. Er hatte es wirklich nicht leicht. Als Müllerschlumpf war er dafür verantwortlich, daß es im Schlumpfdorf immer genug und gutes Mehl gab. Seine Mühle stand etwas außerhalb des Dorfes.

Vor genau fünf Jahren hatten alle im Land der Schlümpfe viel Pech. Das Wetter war anhaltend schlecht, das Getreide wuchs nicht recht, und es gab eine fürchterliche Mißernte. Um überhaupt noch Brot backen zu können, mußte der Bäckerschlumpf zunächst auf Roggenmehl, später sogar Maismehl ausweichen. Aber auch diese mageren Vorräte waren rasch aufgebraucht. Da fing der Müllerschlumpf an, Mehl aus Kastanien und Haselnüssen herzustellen.

Für den Müllerschlumpf waren es betrübliche Zeiten. Alle kannten natürlich seine Not. Er gab aber nicht auf. Irgendwie schaffte er es immer noch, dem Bäckerschlumpf Mehl zu liefern. Keiner fragte mehr danach, was er denn zu Mehl verarbeitet hatte, auch der Bäckerschlumpf nicht.

Eines Tages aber eilte er dennoch wütend zum Müllerschlumpf.

„Schau dir das an", jaulte er und warf ihm dabei ein wirklich kaum aufgegangenes Brot vor die Füße. „Ich bereite meinen Teig, backe Kuchen und Brot, stecke sie in den Ofen ... und dann kommen sie knochenhart raus!"

Um seine Worte zu unterstreichen, schwang er einen großen Hammer und ließ ihn voller Kraft auf den Brotlaib niedersausen. Er wurde nicht platt, drückte sich kein bißchen ein und verlor bei dieser Behandlung nicht einen einzigen Krümel.

Der Müllerschlumpf schaute sich diese Demonstration mit einem verschämten Ausdruck im Gesicht an. Aber noch jemand beobachtete die Szene aus einiger Entfernung: der Bildhauerschlumpf.

Glücklicherweise traf kurz darauf die neue Weizenernte ein. Sie fiel ausgezeichnet aus, wie übrigens alle folgenden auch. Seit der Zeit aber stellte der Müllerschlumpf nur noch zwei Sorten Mehl her: das Weizenmehl und das seltsame Mehl, das sich so stark verhärtete. Wie er es herstellte, blieb sein Geheimnis, das er hütete wie seinen Augapfel. Der einzige Abnehmer dieses Mehls ist bis heute der Bildhauerschlumpf. Er schwört darauf und hält es für viel besser als Gips oder Ton.

Es ist ja oft so: Große Entdeckungen sind oft Früchte von Zufällen und widrigen Umständen.

Schlumpfinchens Postseite

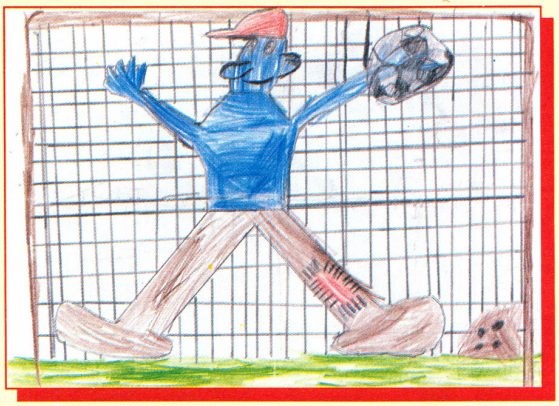
Liebe Freundinnen und Freunde!

Es ist so schön, Post zu bekommen! Euch allen, die Ihr uns so viele Briefe geschlumpft habt, vielen, vielen Dank! Der Muskelschlumpf mußte ganz schön schwitzen, bis er alle Postsäcke in mein Häuschen geschlumpft hatte! Wir haben uns dann zusammengesetzt und Eure schlumpfigen Gedichte, Sprüche, Fragen und Ideen gelesen! Viele von Euch haben tolle Bilder dazugelegt! Leider können wir Euch auf dieser Seite nur ein paar vorstellen, aber Ihr wißt ja, daß jeder Brief von uns beantwortet wird! Wer uns schreiben möchte, schlumpft seine Post an:

Die Schlümpfe · Stichwort: Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

▲ Echt cool findet Fabian Wunder, Grasiger Rain 10 aus 70734 Fellbach uns Schlümpfe. Vielen Dank, Fabian. Er hat uns dieses schöne Bild gezeichnet!

► Stefan Gaedke, Zur Siedeng 30 in 39291 Lübars hat einen tollen Torwartschlumpf geschaffen. Er hält bestimmt gut, Stefan! Vielen, vielen Dank!



Alle Schlümpfe und Schlümpfefans grüßt Mandy Wolf vom Jahnring 37 in 02959 Schleife. Mandy ist eine leidenschaftliche Schlümpfe-Sammlerin. Sie ist 14 Jahre alt und hätte auch gern einen Brieffreund oder eine Brieffreundin. Mandy hat uns diesen hübschen Baby-Schlumpf geschickt.

◄ Wie romantisch! Ich fühle mich sehr schlicht, aber gut getroffen, liebe Tina! Tina Köhler aus der Bachgasse 105 in 98631 Queienfeld (Thüringen) hat mich bei diesem Rendezvous gemalt! Herzlichen Dank!

Matthias Frankemölle, Vissingkamp 29 in 48683 Ahaus, ist sechs Jahre alt und hat bereits eine Schlümpfe-Sammlung mit 165 Schlümpfen. Auf dem Foto ist auch seine Schwester Anne zu sehen. Matthias spielt mit seinem Vater abends vor dem Zubettgehen ein schlumpfiges Spiel.
Jeder sucht sich aus der Schlümpfe-Sammlung zehn Schlümpfe aus, die der andere nicht sehen darf. Dann muß man im Dunkeln durch Ertasten herausfinden, welchen Schlumpf man in der Hand hat. Vater Norbert Frankemölle schreibt, daß er dadurch schon jede Menge Schlümpfe kennengelernt hat. Aber sein Sohn Matthias kennt alle! Wirklich alle! Schlumpfigen Dank für die schöne Spielidee! ◄

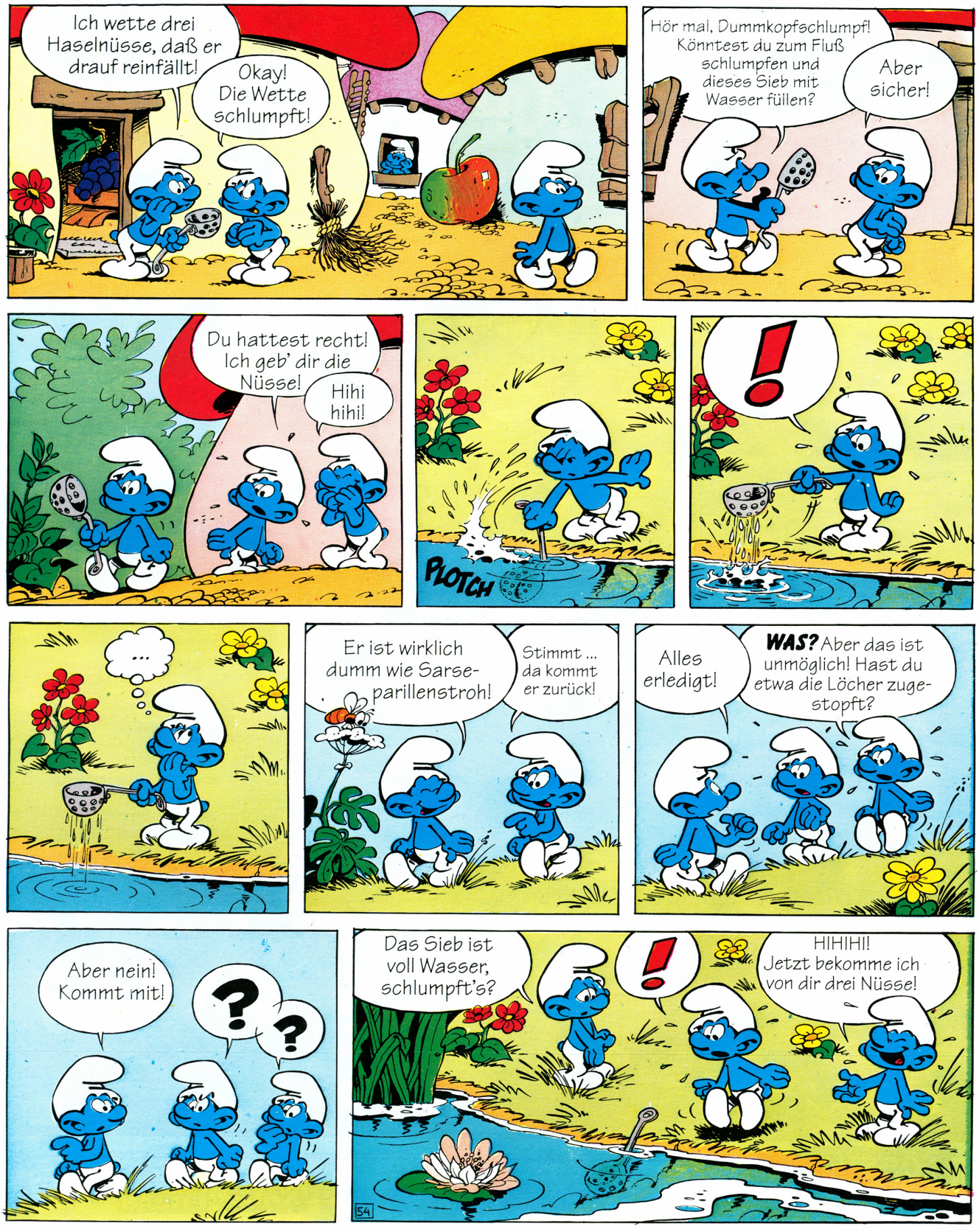
Gurgelhals und der schlumpfige Schlumpf

Ein Schlumpf schlumpft über die Hecke,
dann schlumpft er um die Ecke.
Dort bleibt er schlumpfend stehen,
denn er hat Gurgelhals gesehen.

Schnell schlumpft er zurück um die Ecke
und verschlumpft sich hinter der Hecke.
Wäre der Schlumpf nicht weggegangen,
hätte Gurgelhals ihn bestimmt gefangen!

Dieses schlumpfige Gedicht hat uns Iris Güldenpfennig, Haldesdorfer Str. 154 c in 22179 Hamburg geschickt. Es gefällt uns schlumpfig gut! Danke schön!

SCHLUMPFEREIEN



Raten mit den Schlümpfen

Die schlumpfigen Archäologen

Der Bastelschlumpf und der Überraschungsschlumpf haben uralte Krüge und Schalen entdeckt, dazu noch einige Keramikscherben. Kannst Du ihnen helfen und sagen, welche der sieben Scherben zu welchem Fund unten paßt?

LÖSUNG:

1 zu B, 2 zu G, 3 zu D, 4 zu A, 5 zu F, 6 zu I und 7 zu K

NICHTS GEGEN DIE SCHULE, ABER

MIT DIESEN SCHÜLERKALENDERN MACHT'S EINFACH MEHR LAUNE

Diese Schülerkalender sind unverzichtbar für eine optimale Unterrichtsvorbereitung. Auf 168 Seiten bieten sie nicht nur ein übersichtliches Kalendarium mit viel Platz für tägliche Eintragungen: Vordrucke für Stundenpläne, Jahres- und Notenübersichten, Adreßverzeichnis, Ferientermine, Multiplikationstabelle, eine Übersicht über alle gängigen Maße und Gewichte sowie ihre Umrechnungen helfen bei der ganz persönlichen Planung von Schule und Freizeit. Dazu gibt's Infos, Bilder und Unterhaltung auf vielen farbigen Seiten. So macht Schule Spaß. (Format jeweils 15,5 x 21 cm; DM 16,90/Ex.)

ISBN 3-89185-803-5

ISBN 3-89185-801-9

ISBN 3-89185-839-6

ISBN 3-89185-802-7

BESTELLCOUPON

Falls im Buch- und Zeitschriftenhandel vergriffen, bitte beim Bastei-Verlag direkt bestellen.

Hiermit bestelle ich: ☐ Ex. HIT!-Schülerkalender 1996/97 ISBN 3-89185-803-5 (DM 16,90/Ex.)
☐ Ex. Die Schlümpfe-Schülerkalender 1996/97 ISBN 3-89185-801-9 (DM 16,90/Ex.)
☐ Ex. Wrestling-Schülerkalender 1996/97 ISBN 3-89185-839-6 (DM 16,90/Ex.)
☐ Ex. Disney Meisterwerke-Schülerkalender 1996/97 ISBN 3-89185-802-7 (DM 16,90/Ex.)
Infos und Auslandspreise unter Telefon 02202/121-445

Den Betrag zuzüglich *einmaligem Porto- und Verpackungsanteil von DM 3,60* zahle ich durch (bitte ankreuzen):
☐ beigelegten Verrechnungsscheck ☐ Überweisung im voraus auf Postbank Köln, Konto-Nr. 220 440-508, BLZ 370 100 50, Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach (Kopie des Einzahlungsbeleges bitte beifügen!)

Name _____ Straße, Hausnr. _____

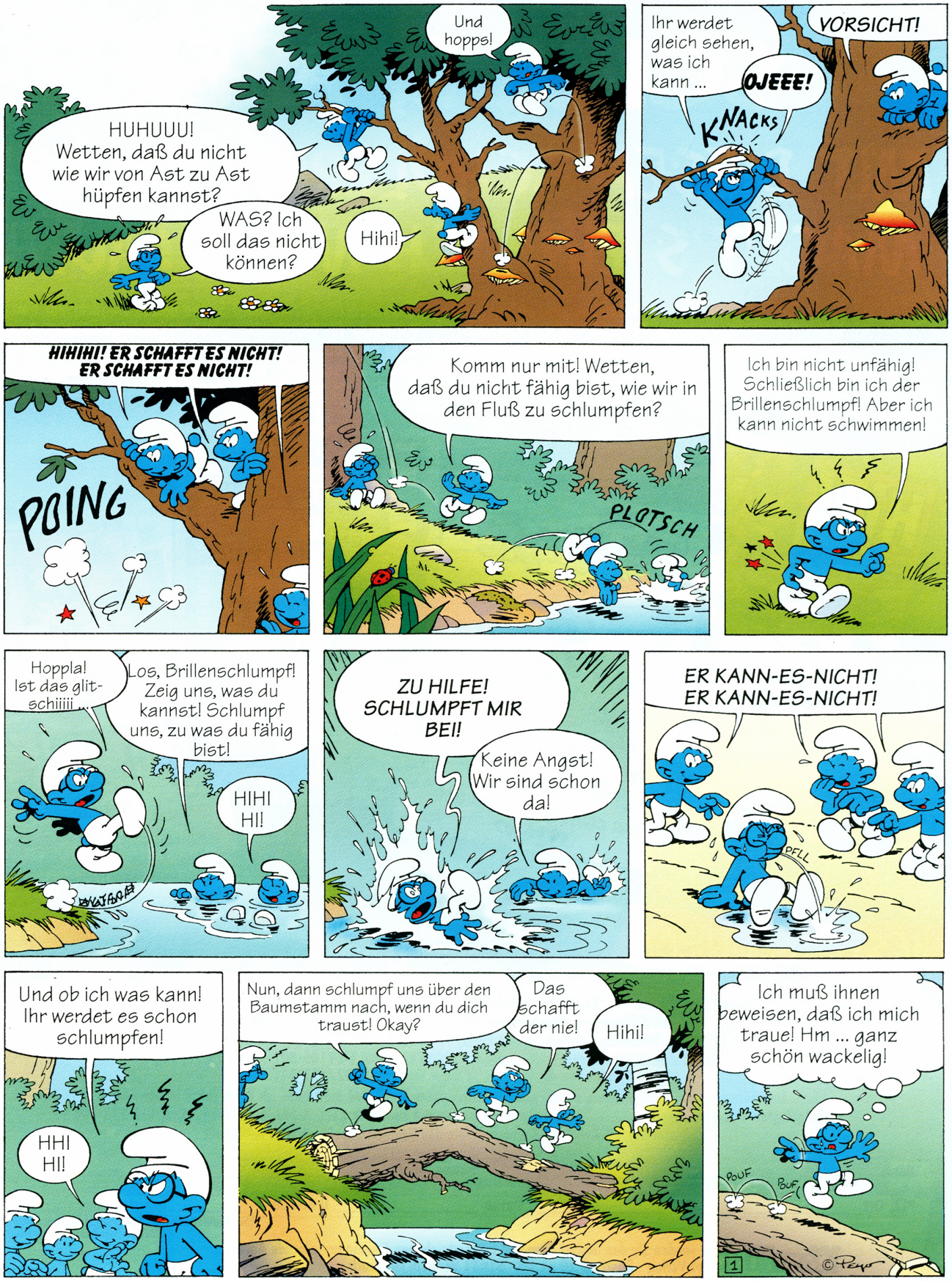
PLZ, Ort _____ Datum _____ Unterschrift _____
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

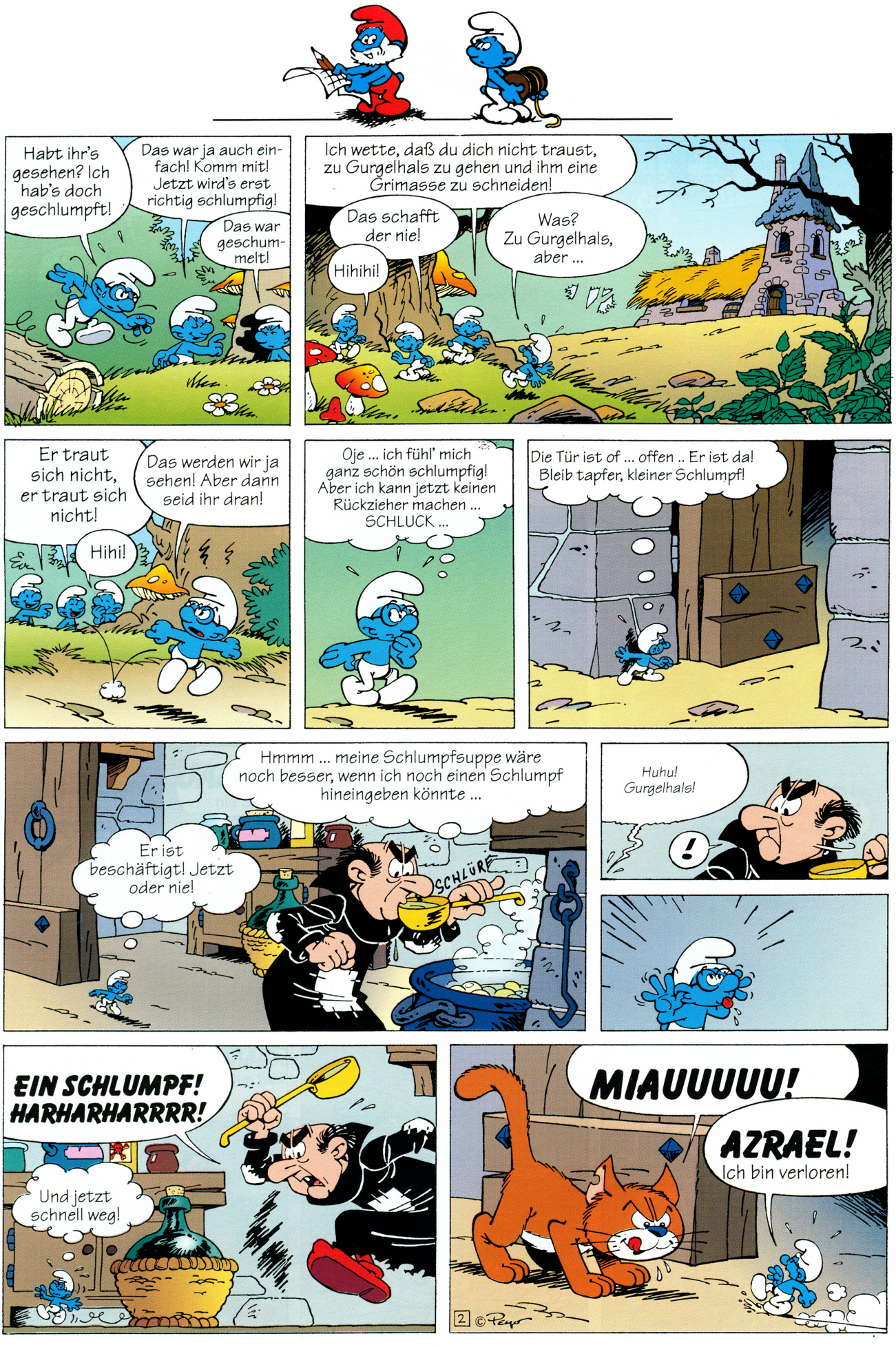
Schl 67

BASTEI Jugend

Bitte senden Sie den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon an folgende Adresse:
Bastei-Verlag Postfach 20 01 80 51431 Bergisch Gladbach

BEWÄHRUNG FÜR DEN BRILLENSCHLUMPF




Habt ihr's gesehen? Ich hab's doch geschlumpft!
Das war ja auch einfach! Komm mit! Jetzt wird's erst richtig schlumpfig!
Das war geschummelt!
Ich wette, daß du dich nicht traust, zu Gurgelhals zu gehen und ihm eine Grimasse zu schneiden!
Das schafft der nie!
Hihihi!
Was? Zu Gurgelhals, aber ...
Er traut sich nicht, er traut sich nicht!
Hihi!
Das werden wir ja sehen! Aber dann seid ihr dran!
Oje ... ich fühl' mich ganz schön schlumpfig! Aber ich kann jetzt keinen Rückzieher machen ... SCHLUCK ...
Die Tür ist of ... offen .. Er ist da! Bleib tapfer, kleiner Schlumpf!
Hmmm ... meine Schlumpfsuppe wäre noch besser, wenn ich noch einen Schlumpf hineingeben könnte ...
Er ist beschäftigt! Jetzt oder nie!
SCHLÜRF
Huhu! Gurgelhals!
!
EIN SCHLUMPF! HARHARHARRRR!
Und jetzt schnell weg!
MIAUUUUU!
AZRAEL!
Ich bin verloren!
2 © Peyo

Und hopp! Bravo, Azrael! HARHARHAR!
Du kleiner Schlumpf schneidest wohl gern Grimassen, wie? Und ich esse gern eine gut gekochte Schlumpfsuppe!
Erbarmen! Das war doch nur ... wegen der drei anderen ... sie sagten, ich würde mich nicht trauen, hierherzukommen und eine Grimasse ... und ...
... und du willst damit sagen, daß jetzt sie an der Reihe sind?
JA!
Es ist tapfer, solche Herausforderungen anzunehmen. Geh! Sag deinen Kameraden, daß du deine Aufgabe erfüllt hast!
Heißt das, du schlumpfst mich nicht?
Seht euch das an! Er hat's geschlumpft!
Nun? Ich trau' mich nicht, wie?
Schon gut! Wir sind dran!
Du glaubst, daß ist jetzt wirklich nötig, Muskelschlumpf?
Ein tapferer Schlumpf kennt keine Furcht!
Harharhar! Da sind sie! Alle drei! Am besten, ich tu' so, als ob ich schlafe!
Hihi! Jetzt versteh' ich, warum er's geschafft hat! Gurgelhals pennt wie ein Murmelschlumpf!
SCHRAPP SCHRAPPP
Dann am besten sofort losgeschlumpft!
Okay! Hihi! BLEBBLEB-BLEB!
RALLERALLE KILLI KILL!
?
!?
Harharharhar! Meine Schlumpfsuppe wird mit drei Schlümpfen noch besser schmecken!
ZU HILFE!
NEINNNN!
©Peyo 3

ZU HILFEEEE! NEIIIIIIIINNNN!!!!
Was hab' ich nur geschlumpft? Ojeeee!
RETTET MICH!
Schreit nur! Soviel ihr wollt ...

Ich hab' meine Freunde verraten! Und muß es dem Großen Schlumpf sagen ... AUA! PUUHHH!
KLATSCH
KLATSCH

Das darf nicht sein! Ich muß ihnen helfen!

Ich zünde nur das Herdfeuer an, dann bin ich wieder bei euch! HARHAR!
DU BIST EIN SCHUFT!
Schau nur! Der Brillen-schlumpf!
RZ

Wetten, daß du es nicht schaffst, uns zu befreien?
Ich soll das nicht schaffen? Ich?

Ich werde euch schon zeigen, was ich schlump-fen kann!
AUAAAAA!
GRRRAAANG

PLOM

KNÄK KNÄK KNÄK
BRAVO! WAHNSINN!

PHANTASTISCH! BRILLEN-SCHLUMPF!
UHAAA! Schaff' ich's denn nie, einen Schlumpf zu fangen? Gemeinheit!
Nun? Habt ihr's geschlumpft?
©Peyo

Kurz darauf ...
Im Ernst, du bist der tapferste von allen!
Aber selbstverständlich .... der fähigste Schlumpf ist, wie der Große Schlumpf immer sagt, natürlich auch der tapferste, und so bin ...
4
ENDE

DIE SCHLUMPFDORF-RALLYE

Mach mit bei der Rallye durchs schöne Schlumpfdorf!
Jeder Spieler (bis zu vier) braucht eine Spielfigur. Mit dieser rückt Ihr abwechselnd ein Feld vor und erfüllt die dort gestellte Aufgabe. Löst einer die geforderte Aufgabe nicht, dann setzt er eine Runde aus. Als Hilfsmittel benötigt Ihr noch einen Würfel und eine Uhr mit Sekundenzeiger.

DIE AUFGABEN:

FELD 1: Dir bleiben genau dreißig Sekunden, um mindestens einen Deiner Mitspieler zum Lachen zu bringen.

FELD 2: Du mußt innerhalb der nächsten fünf Sekunden die Namen von mindestens drei Schlümpfen nennen.

FELD 3: Du mußt dreißig Sekunden lang völlig bewegungslos sitzen bleiben. Wenn Du auch nur einen Mundwinkel verziehst, setzt Du die Runde aus.

FELD 4: Fünf Liegestütze oder eine Runde aussetzen!

FELD 5: Der Würfel entscheidet Dein Schicksal. Du darfst einmal würfeln. Bei einer „1" mußt Du zurück zum Start, bei „2", „3", „4" und „5" darfst Du normal weiterziehen. Bei einer „6" brauchst Du die Aufgabe auf dem nächsten Feld nicht zu erfüllen.

FELD 6: Du mußt zweimal würfeln. Ziehe die zweite Augenzahl von der ersten ab und rücke mit Deiner Figur entsprechend vor oder zurück. (Beispiel: „1" und „5" bedeutet 1 minus 5 = 4 Felder zurück; oder „3" und „2" bedeutet 3 minus 2 = 1 Feld vor.)

FELD 7: Singe Deinen Mitspielern in der Schlumpfsprache ein bekanntes Lied vor. Erkennen sie das Lied, darfst Du drei Felder vorrücken. Raten sie es nicht, setzt Du eine Runde aus.

FELD 8: Beschreibe in dreißig Sekunden Deinen Lieblingsschlumpf, ohne seinen Namen zu nennen. Erraten ihn Deine Mitspieler nicht, mußt Du eine Runde aussetzen.

FELD 9: Du hast drei Möglichkeiten:
- Du würfelst eine „1", darfst zum Ziel vorrücken und hast gewonnen!
- Du würfelst keine „1" und mußt dafür sechs Felder zurückgehen!
- Du würfelst gar nicht und setzt zur Strafe eine Runde aus.

FELD 10: Nenne innerhalb von fünf Sekunden eine Person aus Deinem Bekanntenkreis, die genauso mürrisch ist wie der Griesgramschlumpf.

FELD 11: Erzähle Deinen Mitspielern einen schlumpfigen Witz. Für jeden, der lacht, darfst Du ein Feld vorrücken.

FELD 12: Wie heißt das Mädchen im Schlumpfdorf? Antworte in fünf Sekunden.

FELD 13: Wandle innerhalb der nächsten zehn Sekunden irgendein bekanntes Sprichwort in die Schlumpfsprache um.

FELD 14: Du würfelst. Bei einer „1" oder einer „6" mußt Du Deinen Platz mit dem Deines Mitspielers tauschen, der an letzter Position liegt.

FELD 15: Übersetze aus der Schlumpfsprache: Schlumpfe sich, wer kann!

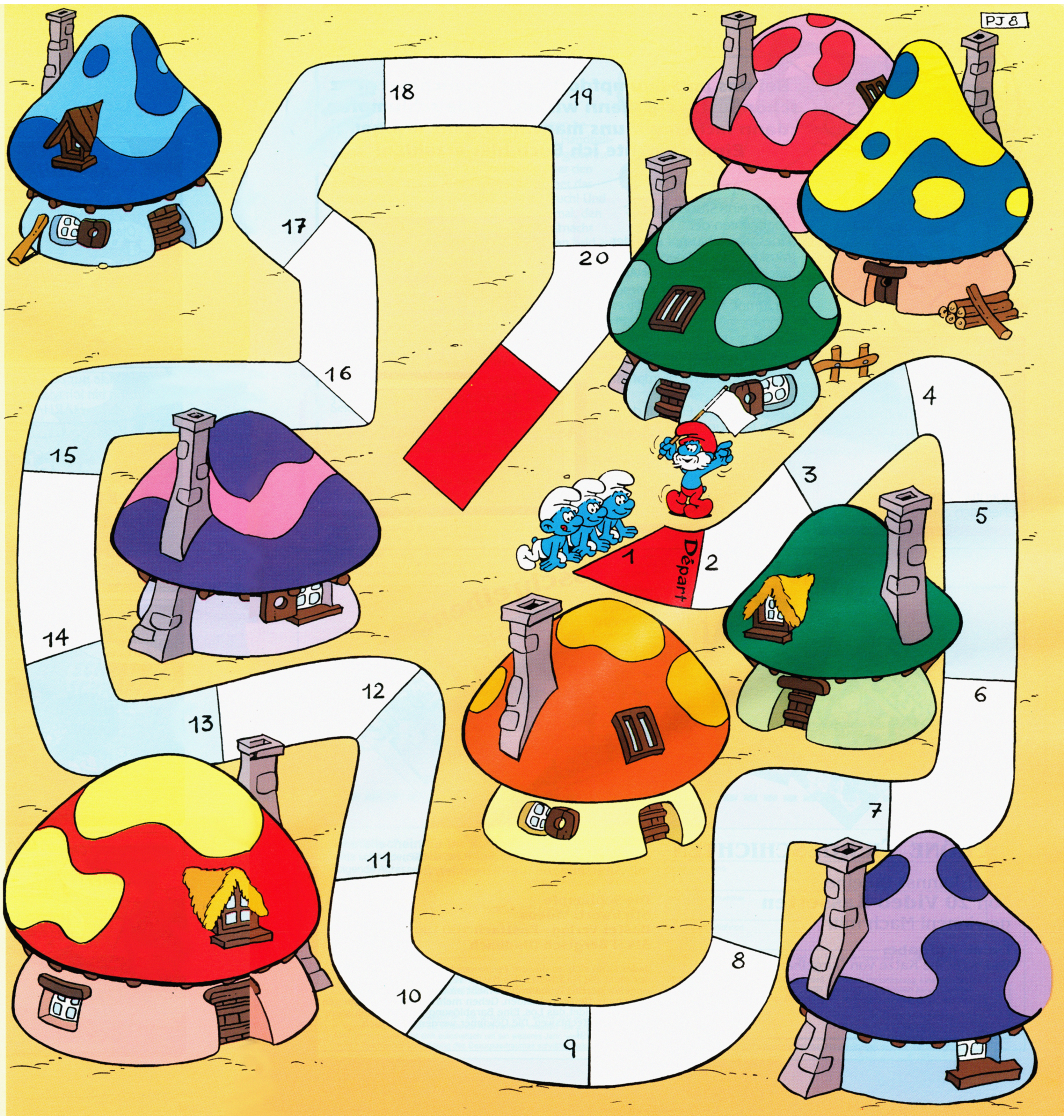
FELD 16: Stelle pantomimisch einen Schlumpf dar. Deine Mitspieler müssen ihn innerhalb von dreißig Sekunden erraten.

FELD 17: Wie heißt der böse Erzfeind der Schlümpfe? Dir bleiben drei Sekunden zur Antwort.

FELD 18: Würfel einmal und nenne die Zahl, die auf der verdeckten Unterseite des Würfels ist. Rätst Du sie, rücke ein Feld vor. Rätst Du sie nicht, mußt Du genau diese Zahl Felder zurückgehen.

FELD 19: Wie heißt die Lieblingspflanze der Schlümpfe, die jedem Schlumpf schmeckt?

FELD 20: Rücke ein Feld vor! Gratuliere! Du hast gewonnen!



Bei uns im Schlumpfdorf geht's manchmal ganz schön lustig zu! Wenn wir uns Witze schlumpfen, dann lachen wir uns manchmal ganz kringelig. Einige möchte ich Euch hier erzählen!

Der Muskelschlumpf trainiert die Fußballmannschaft der Schlümpfe.
Plötzlich wettert er los:
„Dummkopfschlumpf!
Warum schießt du ausgerechnet ein Eigentor?"
Entschuldigt sich der Dummkopfschlumpf:
„Eigentor? Ach… die Tore sehen sich alle so ähnlich…"

Schon eine Stunde lang beobachten der Griesgramschlumpf und der Muskelschlumpf den Dachdeckerschlumpf bei der Arbeit.
Schließlich meint der Griesgramschlumpf:
„Komm, laß uns endlich gehen!
Er fällt ja doch nicht herunter!"

Fragt der Brillenschlumpf im Unterricht:
„Wenn ich drei Eier auf den Tisch lege und zwei wegnehme, wie viele bleiben dann übrig?"
Meint der Dummkopfschlumpf überrascht:
„Kannst du wirklich Eier legen?"

Im Kino. Der Brillenschlumpf wendet sich an seinen Nachbarn:
„Hast du einen guten Sitzplatz?"
Meint der: „Aber ja!"
„Kannst du auch gut sehen?"
„Sogar prima!"
„Und? Ist der Sessel wirklich bequem?"
„Ja!" Fragt der Brillenschlumpf:
„Wollen wir nicht tauschen?"

Fragt der Große Schlumpf den Feinschmeckerschlumpf:
„Weißt du, ob der Kochschlumpf schon seine neue Kühltruhe ausprobiert hat?"
„Ja!"
„Und was hat er gesagt?"
„Nichts. Er sitzt noch drin!"

Promotion

Mach mit beim Preisausschreiben!

Schöne Tiergeschichten

Jetzt kannst Du eine von **20 Video-Kassetten** gewinnen! Mach mit!

Deine Aufgabe:
Wie heißt die Katze von Gurgelhals?

Schreibe die Antwort auf eine Postkarte und schicke diese, mit Altersangabe und Absender, an:

Die Schlümpfe
Stichwort: Videos
Bastei-Verlag - Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barablösung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

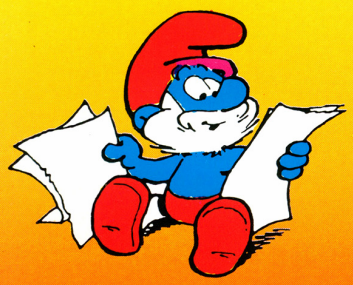
Vorschlumpf

Der Ball ist rund! Auch die Schlümpfe jagen begeistert dem runden Leder hinterher - als Handballspieler. Sie werfen ihn sich zu, fausten ihn gekonnt zurück oder schleudern ihn übermütig über den ganzen Platz. Bis es KLIRRRT! Ausgerechnet das Fenster des Großen Schlumpfs geht zu Bruch! Und der verbietet den Schlümpfen ein für allemal, den Ball mit der Hand zu berühren. Doch Not macht erfinderisch. Die Schlümpfe kommen schon bald auf die Idee, den Ball mit dem Fuß zu spielen. Und in Windeseile wird das Schlumpfdorf von einem neuen Fieber gepackt… Kann der Große Schlumpf dieses „Fußballfieber" stoppen?

Freut Euch auf diese schlumpfige Geschichte. Aber es gibt noch viel, viel mehr! Zum Beispiel die Geschichte vom Feinschmeckerschlumpf, der glaubt, unbedingt aus einem geheimnisvollen Topf naschen zu müssen! Prompt wird sein Schwanz länger und länger! Außerdem stellt Euch der Naturschlumpf einen wunderschönen Vogel vor, und es gibt wieder viele Rätsel, Spiele und ein Preisausschreiben!
Seid dabei und macht mit!

Bis zum nächsten Schlumpf!

Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich · Verlagsleitung: Heribert Paul Ditges · Projektleitung: Jürgen Drescher · Redaktion: Ingrid Bachmann · Redaktionelle Mitarbeit: Manfred Schmeing · Grafik und Satz: Anja Baluch Ars Littera, Aachen · Herstellung: Silvia Menczykalski · Verlag und Redaktion: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/1210, Fax: 02202/121500 · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), Barbara Eschbach (Verkauf) · Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Gerlinde Lenges · Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.01.1996 · Vertrieb: Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf) · Copyright: © Peyo 1996/Licensed through I.M.P.S. Brussels · Gesamtherstellung: Bastei-Verlag · Auslieferung in Österreich: A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3. A-2201 Seyring, Tel.: (Österreich) 02246/2591, Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht. Druck: Frank Druck, Preetz.
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



ABONNEMENT

Abonnieren Sie Ihr Jugendheft DIE SCHLÜMPFE! **Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Bastei-Abo-Service, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung. Abgeschickt am: _____

Bestellschein für Ihr Schümpfe-Abonnement

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse: Bastei-Abo-Service, 74168 Neckarsulm.

Hiermit bestelle ich für zunächst zwölf Monate DIE SCHLÜMPFE (12 Ausgaben - DM 47,40).

Meine Zahlungsweise ist:

☐ bequem durch Bankeinzug halbjährlich DM 23,70 inkl. Porto und Verpackung

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Bank: _____

☐ gegen Rechnung jährlich DM 47,40 inkl. Porto und Verpackung

Bitte kreuzen Sie Ihren Wunsch an. Sie erhalten dann einmal pro Monat die aktuelle Ausgabe. Die Preise für ein Auslands-Abonnement erhalten Sie auf Anfrage. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht spätestens 6 Wochen vor Beendigung des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird.

_____
Name · Vorname

_____
Straße · Hausnummer

_____
Postleitzahl · Wohnort

_____
Datum · 1. Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen des Erz.-Berechtigten)

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Bastei-Abo-Service, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

_____
Datum · 2. Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen des Erz.-Berechtigten)

WOLLT IHR DIE TOTALE ÄKTSCHEN?

36 PRALLE SEITEN **S**PIEL, **S**PASS UND **S**PANNUNG: ÄKTSCHEN-**P**ÄCK IST DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGEWEILE.

NUR 3,80 DM

DAS **S**PASS-MAGAZIN GIBT'S JETZT BEIM **Z**EITSCHRIFTEN-HÄNDLER

FALLS VERGRIFFEN, BITTE DIREKT TELEFONISCH BEIM **B**ASTEI-**V**ERLAG BESTELLEN: 02202/121445

BASTEI Jugend